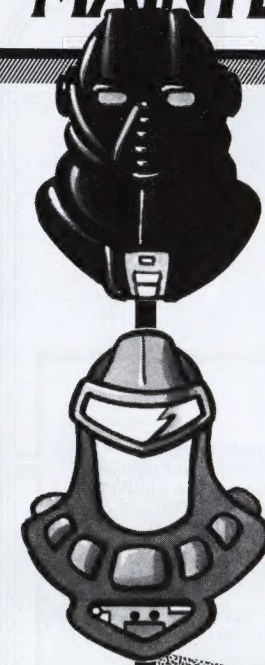


• MAINTENANT SUR ORDINATEUR • NOW FOR COMPUTER • JETZT AUCH FÜR COMPUTER •



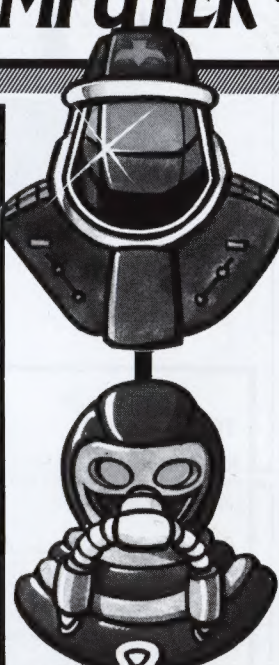
The Battle Continues!!!
Join with the forces of MASK, skilfully commanded by the brilliant strategist Matt Trakker and combat the evil of the villainous VENOM in their quest for domination. No longer need you stand by and passively observe the evil deeds of Mayhem and his co-conspirators. Here is your chance to dig deep into your cunning and put your skills to the test against possibly the greatest master criminal the world has ever seen, fact or fiction. This classic conflict of good versus evil is portrayed with a realism and excitement that can only take its lead from the world's most famous collection of superheroes and supervillains. There are creations of adventure, there are creations of combat but there is not a creation quite like MASK!

La bataille se poursuit!!!
Engagez-vous dans les forces de MASK, commandées par le brillant stratège Matt Trakker, pour combattre les redoutables VENOMS et les empêcher de dominer le monde. Plus besoin de rester passif devant les atrocités de Mayhem et de ses coconspirateurs. Voici enfin une chance de mettre votre ingéniosité et vos talents à l'épreuve contre le plus grand criminel de tous les temps, en réalité comme en fiction. Le conflit



classique du bien contre le mal est illustré avec un réalisme frappant qui ne peut être tiré que de la plus meilleure collection du monde de superhéros et de superbrigands, pour faire de MASK un jeu passionnant. Il existe des jeux d'aventures passionnants et des jeux de combat fascinants, mais aucun ne saurait rivaliser avec MASK!

Der Kampf tobt weiter!!!
Mach Dich auf mit den Truppen von MASK unter der kompetenten Führung des überragenden Strategisten Matt Trakker zur Bekämpfung der bösen und trügerischen VENOM, die es auf Weltherrschaft abgesehen haben. Jetzt brauchst Du nicht mehr tatenlos zuzusehen, wie der schreckliche Mayhem und seine Verschwörer Unheil anrichten. Jetzt endlich hast Du die Chance all Deine List und deine Fertigkeiten einzusetzen, um den wohl größten Verbrecher zu vernichten, den die Erde je gesehen oder erdichtet hat. Dieser klassische Konflikt zwischen den Mächten des Guten und des Bösen wird hier mit einem Sinn für Realismus und echte Spannung dargestellt, der eine direkte Inspiration von den berühmtesten Superhelden und Superbösen offenbart. Sicher, es gibt großartige Abenteuer, es gibt großartige Kämpfe, aber nichts kann sich mit MASK messen!



MASK

GAS

"HI MATT. WHERE ARE YOU?"

"HI ALEX, I'M ON MY WAY HOME, IS EVERYTHING OKAY?"

"SURE, IT'S A GREAT SUNRISE AND EVERYONE ELSE IS ASLEEP, IT'S REALLY QUIET HERE. SEE YOU SOON."

AS ALEX HANGS UP THE PHONE, BOULDER HILL IS AMBUSHED BY VENOM!

BUDDA BUDDA

"WE'RE UNDER ATTACK!"

"BATTLE STATIONS!"

BRUCE SATO IS THE FIRST TO THE DOOR AND SEES SWITCH BLADE FLASH PAST.

"ALL VENOM AGENTS... CLEAR THE AREA. I'M DROPPING THE TIME BOMB NOW!"

BAROOOOOM

A STRANGE HOLE OPENS IN THE GROUND WHERE THE BOMB HAD EXPLODED SUCKING BUDDIE HAWKS IN!

"HELP!... IT'S GOT ME!"

"IT WORKS! I WANT ALL MASK AGENTS THROWN INTO THAT VORTEX."

"ROGER BOSS. THEY'RE SO SURPRISED IT'LL BE A PIECE OF CAKE."

AND SO, ONE BY ONE, THE MASK AGENTS ARE HURLED INTO THE GLOWING VORTEX.

"WHERE AM I?"

THE BOMB HAD CREATED A HOLE THROUGH TIME AND SPACE AND THE MASK AGENTS WERE SCATTERED THROUGHOUT HISTORY.

DINOSAURS, MAN-EATING PLANTS AND VOLCANOES THREATEN IN PREHISTORIC TIMES.

FLYING SAUCERS, RADIOACTIVE GOOP AND A BLACK HOLE AWAIT IN THE FAR FUTURE.

EACH MASK WAS SEALED IN ITS CASE AND THROWN IN. ONLY THE OWNER CAN OPEN EACH CASE.

PERSONAL SCANNERS AND THEIR OPERATING KEYS WERE ALSO THROWN INTO THE VORTEX.

5

"ALL VENOM PERSONNEL RETURN TO BASE. THE ARMY ARE ON THEIR WAY. I TOLD THEM THAT MATT TRAKKER WAS TESTING A DANGEROUS NEW BOMB AND THEY ARE COMING TO STOP HIM."

"THEY WILL NEVER SUSPECT THAT IT WAS I WHO WAS TESTING MY NEW BOMB!"

"I WANT EVERYONE BACK AT BASE AS IF NOTHING HAD HAPPENED."

"MALLOY, YOU STAY HERE WITH ME. WHEN THE ARMY HAVE FINISHED TRAKKER OFF I WANT THUNDER HAWK!"

7

"THE RADIO'S BROKEN. I MUST FIND BRUCE."

"THUNDER HAWKS BOMBS ARE SCATTERED EVERYWHERE."

"SO ARE REPAIR KITS THANK GOODNESS."

TEMPORARY REPAIRS GET THUNDER HAWK MOVING.

"I CAN'T FLY VERY HIGH AND THE BUILT-IN SAFETY FEATURES WON'T LET ME DRIVE OVER THE CLIFF."

"THAT VORTEX IS SHRINKING! I'LL HAVE TO HURRY AND RESCUE BRUCE AND THEN DRIVE THUNDER HAWK INTO IT AFTER THE OTHERS."

6

AT THAT MOMENT THUNDER HAWK FLIES INTO VIEW. MATT IS ASTONISHED BY THE SIGHT THAT GREETS HIM.

"MATT, THIS IS BRUCE, WE'VE BEEN AMBUSHED. EVERYONE ELSE WAS THROWN INTO THE VORTEX. I'M HIDING IN A CAVE TO THE..."

FWAMM!

BUT BEFORE BRUCE CAN TELL MATT WHERE HE IS...

FLOYD MALLOY HITS THUNDER HAWK WITH A SURPRISE ATTACK.

MATT MANAGES A SAFE LANDING BUT THE CAR IS BADLY DAMAGED.

8

MATT HURRIEDLY COLLECTS AS MANY SCANNER KEYS AS HE CAN FIND.

"HERE'S A SCANNER. I'LL DRIVE OVER IT AND THUNDER HAWK WILL PICK IT UP."

FOUR PIECES OVERLAP TO FORM A LETTER. THESE ARE THE TWO TOP PARTS OF AN S.

BEFORE LONG ALL FOUR PARTS OF THE KEY ARE ASSEMBLED IN THE SPACE IN THE DASHBOARD.

BEEP BEEP

"OH NO! THIS SCANNER'S TRACKING ME. THERE MUST BE ANOTHER TUNED TO BRUCE!"



TO LOAD:

AMSTRAD Cassette - 664/6128, 464 with disk drive - Type **TAPE** and press **ENTER**. Insert cassette into cassette unit. Press **Control (CTRL)** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on cassette unit and then press any key. The program will load automatically. (Remove any extra ROMS - (except DD1))

AMSTRAD Disk - Insert the disk into the disk drive, label side up. Type **CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically. (Remove any extra ROMS - (except DD1))

CBM64/128 Cassette - Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

CBM64/128 Disk - Insert disk into drive. Type **LOAD****, **8**, **1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K/48K+ Insert cassette into cassette player. Type **LOAD***** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette player. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K 1 + 2 Insert cassette into cassette player. Press **RESET** button. Press **RETURN**. Press **PLAY** on cassette player. The program will load and run automatically.

Once loaded you will find yourself on the first of the four locations:-

- Boulder Hill
- Pre Historic
- Far Future
- VENOM Base

There are two agents to be rescued in each location, with the exception of the first, on which Matt must find his own MASK and one other agent. The rescue operation consists of locating an agent, and then finding his MASK. In order to locate an agent, you need to collect and activate a scanner (one per agent) which is depicted at the bottom of the screen. The scanner will point in the direction of the hidden agent and thus enables you to make your way towards him. Each scanner can only be operated when four pieces of a security key have been assembled together in the window at the bottom of the screen. Collection of the keys and other objects is achieved by driving over the chosen symbol in Thunderhawk. You are able to collect any of the following:-



BOMBS



SECURITY KEYS



SCANNER



REPAIR KIT



MASKS

N.B. CBM64/128 users will find a picture of the object they have collected to the right of the panel at the bottom of the screen.

There are keys on each level, eight of which operate the two scanners, the rest of which are bogus. You are only allowed to carry six pieces of key at any one time, and if you attempt to pick up a seventh, you will be made to drop one. By pressing **"W"**, an assembly screen showing the collected pieces, many times magnified, will appear in the centre of the screen. Decide which pieces of key will connect to form a letter, and assemble them as follows. Press one of the following digits on your keyboard:-

CBM64/128 - SPECTRUM

1	2	3
4	5	6

AMSTRAD

F7	F8	F9
F4	F5	F6

to assemble the piece of key that is in the corresponding position on the Assembly Screen. If you attempt to assemble two non-matching keys - the computer will not let you. If you wish to change your mind whilst on the Assembly Screen, press **SPACE** to cancel all previously assembled pieces. Once this has been done successfully, press the key formed in the window to activate the scanner. remember, you must have collected a scanner before you can activate it!

Continuing to drive around in Thunderhawk, you must now follow the scanner pointer (at the bottom of the screen) towards the missing agent. During your travels you will encounter two MASK containers which can be examined by driving over them. A MASK can only be collected once you have rescued the agent to whom it belongs. Agents will be imprisoned in various doorways, not all of which will seem obvious venues for abductees. Once you have identified a potential hiding place, drive into it. If you have chosen correctly, the agent will automatically jump into Thunderhawk. If you are wrong, nothing will happen.

You will have to blast your way past obstacles using one of the bombs which you are able to collect during the course of the game; you are only permitted to carry three at any one time. To drop a bomb once collected, press **SPACE**. Any looters near the bomb will be blown up along with the intended target, including Thunderhawk should it be included.

When the agent has been rescued, a status sheet, identical to that shown when examining a MASK will appear. Once both agents have been collected, take them back to the vortex and then embark upon your journey to another level. In order to survive, you will regularly need to repair damage to Thunderhawk. A repair item will fix two units of damage; if you have totalled less than two units of damage, you will not be allowed to pick up the kit. To add pressure, a time limit is set throughout the game. This can be found ticking steadily away at the bottom of the screen.

During your exploration through space and time, you will encounter the following:-

Boulder Hill

SWITCHBLADE - super intelligent Helicopter bomber.
JEEPS & TANKS - will give chase on sight.
FALLING BOULDERS
FREIGHT TRAINS

Pre-Historic

PTERYDACTYL - devious rock-dropping winged beast.
SNAPPING TURTLES - are partial towards Thunderhawk.
RUNNING DINOSAURS
SPITTING VOLCANOES
RUNNING LAVA

Far Future

UFO Mothership - generates tiny flying saucers which launch overhead attacks.
SKIMMER - hovering fighter vehicle - deadly.
BLACK HOLE - gravitational magnetism - avoid at all costs!
DELTA WING FIGHTER
MONORAIL
BOMBING GUN EMPLACEMENTS
BUBBLING RADIOACTIVE WASTE

VENOM Base

SWITCHBLADE - the helicopter (see Present Day)
STEAMING GEYSER - fond of boiling MASK agents.
ERUPTING SNAKES
LAND MINES
ACID POOLS
LASER TURRETS - may be temporarily disabled by shots.
GIANT SPIDERS
TANKS

To complete your mission, all agents and their masks must be retrieved and the VENOM snake base totally destroyed. This is achieved in 3 stages:-

- 1 Bomb the snakehead to stop it shooting at you.
- 2 Bomb the lower coil to reveal the metal doors.
- 3 Bomb the doors and return to the time vortex.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMSTRAD Cassette - 664/6128, 464 avec unité de disquettes. Tapez **TAPE** et frappez **ENTER**. Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur la touche **Control (Ctrl)** et la petite touche **ENTER**. Enfoncez la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone et frappez une touche quelconque du clavier. Le programme se charge automatiquement. (Retirer les MEYS supplémentaires (à l'exception de DD1))

AMSTRAD Disquette - introduisez la disquette dans l'unité de disquettes, étiquette vers le haut. tapez **CPM** et frappez **ENTER**. Le programme se charge et démarre automatiquement. (Retirer les MEYS supplémentaires (à l'exception de DD1))

CBM64/128 Cassette - introduisez la cassette dans le magnétophone. Frappez simultanément les touches **SHIFT** et **RUN/STOP**. Enfoncez la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

CBM64/128 Disquette - introduisez la disquette dans l'unité de disquettes. Tapez **LOAD****, **8**, **1** et frappez **RETURN**. Le programme se charge et démarre automatiquement.

SPECTRUM 48K/48K+ introduisez la cassette dans le magnétophone. Tapez **LOAD***** et frappez **ENTER**. Enfoncez la touche de lecture du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

SPECTRUM 128K/1 + 2 Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez sur le bouton **RESET**. Appuyez sur **RETURN**. Enfoncez la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

Une fois le jeu chargé, vous vous trouvez au premier des endroits suivants:

- Boulder Hill
- Pre-Historic
- Far Future
- VENOM Base

A chaque endroit, vous devez sauver deux agents excepté dans le premier niveau. Matt doit en effet y découvrir son MASQUE et un autre agent. Au cours de l'opération de sauvetage, vous devez repérer l'agent et retrouver son MASQUE.

Pour repérer un agent, commencez par rechercher le scanner (un par agent) illustré au bas de l'écran pour l'activer. Le scanner vous indique à quel endroit se dissimule l'agent pour vous aider à le retrouver. Les scanners ne peuvent fonctionner tant que vous n'avez pas rassemblé les quatre morceaux de la clé de sécurité dans la fenêtre au bas de l'écran.

Pour ramasser les clés et les autres objets, il vous suffit de survoler l'objet choisi à bord de Thunderhawk. Vous pouvez ramasser les objets suivants:



BOMBES



CLE DE SECURITE



SCANNER



TROUSSE A OUTILS



MASQUES

N.B. sur CBM64/128 une image de l'objet ramassé s'affiche à droite du panneau au bas de l'écran.

Chaque niveau contient plusieurs clés dont huit seulement activent les deux scanners. Les autres clés sont des faux. Vous ne pouvez transporter que 3 morceaux de clé à la fois. Si vous essayez de ramasser un septième morceau, vous en perdez automatiquement un autre. En frappant **"W"**, vous obtenez un écran de montage illustrant les morceaux de la clé que vous avez ramassés et qui sont agrandis plusieurs fois au centre de l'écran. A vous de choisir les morceaux de la clé formant une lettre et de les assembler de la manière suivante: Frappez une des touches suivantes au clavier:

CBM64/128 - SPECTRUM

1	2	3
4	5	6

AMSTRAD

F7	F8	F9
F4	F5	F6

pour assembler la section de la clé en position correspondante sur l'écran de montage. L'ordinateur ne vous laisse pas assembler les clés qui ne concordent pas. Si vous changez d'avis, frappez la BARRE D'ESPACEMENT à partir de l'écran de montage pour annuler toute les pièces assemblées précédemment. Une fois que vous avez réussi à assembler la clé, frappez la touche correspondante pour activer le scanner. N'oubliez pas que vous devez ramasser le scanner avant de pouvoir l'activer!

Continuez à survoler la zone à bord de votre Thunderhawk en suivant la direction indiquée par le scanner (au bas de l'écran) pour découvrir l'agent. En suivant votre itinéraire, vous découvrirez des conteneurs de MASQUES dont vous pourrez examiner le contenu en les survolant. Le MASQUE ne peut être ramassé qu'après avoir sauvé l'agent auquel il appartient.

Les agents sont emprisonnés dans différents encadrements de porte, qui ne semblent pas toujours l'endroit évident pour dissimuler des prisonniers. Une fois que vous avez identifié l'endroit où se cache éventuellement un agent, il vous suffit de vous y rendre. Si un agent y est caché, il monte directement à bord du Thunderhawk. Dans le cas contraire, il ne se passe rien.

Vous devez détruire les obstacles qui vous barrent le chemin en utilisant les bombes ramassées au cours du jeu: vous pouvez en transporter trois à la fois. Pour larguer une bombe, frappez la BARRE D'ESPACEMENT. Les rôdeurs près de la bombe sont également anéantis ainsi que la cible visée, et Thunderhawk s'il se trouve trop près.

Une fois l'agent sauvé, une feuille d'état, similaire à celle qui apparaît lorsque vous examinez un MASQUE, s'affiche. Après avoir sauvé tous les agents, ramenez-les au vortex et poursuivez au niveau suivant.

Pour survivre, vous devez régulièrement faire réparer les dommages subis par le Thunderhawk. Une trousse à outils suffit à réparer deux unités de dégâts. Si vous n'avez pas atteint deux unités de dégâts, vous ne pouvez pas ramasser la trousse à outils.

La limite de temps imposée rend le jeu plus difficile. La minuterie au bas de l'écran vous indique le temps dont vous disposez pour mener à bien votre mission.

Pendant votre voyage d'exploration dans l'espace et le temps vous rencontrerez les éléments suivants:

Boulder Hill

SWITCHBLADE - hélicoptère bombardier super intelligent
JEEPS ET CHARS - se lancent à votre poursuite dès qu'ils vous aperçoivent
CHUTES DE PIERRES
TRAINS DE MARCHANDISES

Far Future

VAISSEAU PRINCIPAL OVNI - produit des petites soucoupes volantes lançant des attaques aériennes.
SKIMMER engin de combat volant - redoutable
TROU NOIR - magnétisme de gravitation - à éviter à tout prix
CHASSEUR DELTA WING
MONORAIL
EMPLACEMENT DES CANONS DE BOMBARDEMENT
DECHETS RADIOACTIFS EN EBULLITION

Pour terminer votre mission, vous devez récupérer tous les agents et leur masques avant de détruire totalement la base des serpents VENOM en trois phases. Vous devez tout d'abord bombarder la tête pour l'empêcher de tirer. Bombardez ensuite la plus basse partie du serpent pour exposer les portes métalliques. Pour terminer, bombardez les portes et retournez dans le vortex du temps.



LADEN DES SPIELS:

AMSTRAD/SCHNEIDER Kassettenversion: 664/6128, 464 mit eingebautem Diskettenlaufwerk: **TAPE** eingeben und **ENTER** drücken. Kasette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig die **Control (CTRL)** Taste und die kleine **ENTER**-Taste drücken, dann den **PLAY**-Knopf des Kassettenrekorders. Anschließend eine beliebige Taste drücken, worauf der adevorgang automatisch startet. (Etwaige zusätzliche ROMs entfernt, mit Ausnahme von DD1)

AMSTRAD/SCHNEIDER Diskettenversion: Diskette mit dem Etikett nach oben ins Diskettenlaufwerk einschieben. **CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms. (Etwaige zusätzliche ROMs entfernt, mit Ausnahme von DD1)

CBM64/128 Kassettenversion: Kasette in den Kassettenrekorder einlegen, Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, danach den **PLAY**-Knopf des Kassettengeräts. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

CBM64/128 Diskettenversion: Diskette ins Laufwerk einlegen **LOAD****, **8**, **1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

SPECTRUM 48K/48K+ Kasette ins Kassettenrekorder einlegen. **LOAD***** eingeben und **ENTER** drücken, dann den **PLAY**-Knopf des Kassettenrekorders. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

SPECTRUM 128K 1+2 Kasette in den Kassettenrekorder einlegen. Den **RESET**-Knopf drücken und dann den **RETURN** - Knopf drücken und die **PLAY**- Taste des Kassettenrekorders drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Nach Abschluß des Ladevorgangs befinden Sie sich an der ersten der vier Örtlichkeiten:

- Findlingshügel
- Vorgeschichte
- Ferne Zukunft
- VENOM-Basis

Es gibt, an jedem Ort zwei Agenten zu retten, mit Ausnahme des ersten, wo Matt seine eigene MASKE und die eines weiteren Agenten finden muß. Die Rettungsaktion besteht im Aufspüren eines Agenten und Auffinden seiner MASKE.

Für die erste Aufgabe muß man einen Scanner auftreiben und aktivieren (je einen pro Agenten), der am unteren Bildschirmrand abgebildet ist. Dieser Scanner weist in die Richtung des versteckten Agenten und bringt Sie so auf die richtige Fahrt. Die Scanner sind erst einsatzfähig, wenn die vier Fragmente eines Sicherheitsschlüssels in dem Fenster am unteren Bildschirmrand richtig kombiniert worden sind.

Das Einsammeln der Schlüssel und anderer Objekte geschieht, indem man im Thunderhawk über das betreffende Symbol fährt. Dazu gehören:



BOMBEN



SICHERHEITS-SCHLÜSSEL



SCANNER



WERKZEUGE



MASKEN

P.S. Auf CBM64/128 Computern erscheint unten auf dem Bildschirm jeweils ein Bild des eingesammelten Objekts rechts neben der Tafel.

Auf jeder Ebene gibt es mehrere Schlüssel Acht davon dienen zur Aktivierung der zwei Scanner, die übrigen sind Humbug. Gleichzeitig können Sie stets nur 6 Fragmente mit sich herumtragen. Beim Versuch, ein siebtes aufzuheben, werden Sie gezwungen, ein anderes fallenzulassen. Durch Drücken von **"W"** können Sie sich einen um ein Vielfaches vergrößerten "Puzzle-Bildschirm" anzeigen lassen. Überlegen Sie sich, welche Fragmente sich zu einem Buchstaben verbinden lassen, und setzen Sie sie wie folgt zusammen.

Drücken Sie eine der folgenden Tasten auf der Tastatur:

CBM/128-Spectrum

1	2	3
4	5	6

Amstrad/Schneider

F7	F8	F9
F4	F5	F6

um das Fragment auf der entsprechenden Position einzusetzen. Der Versuch, zwei Fragmente zu kombinieren, die nicht zusammenpassen, wird vom Computer zurückgewiesen. Falls Sie innerhalb des Puzzle-Bildschirms. Ihre Meinung ändern, können Sie mit Hilfe der **LEERTASTE** die bereits vorgenommene Zusammenstellung rückgängig machen. Wenn Ihnen die Kombination geglückt ist, drücken Sie die Taste, die dem so entstandenen Buchstaben entspricht, um den Scanner in Betrieb zu setzen. Hinweis: Bevor man einen Scanner aktivieren kann, muß man einen gefunden haben!

Sie sausen in Ihrem Thunderhawk weiter, nunmehr mit Kurs auf das Versteck des Agenten, angezeigt durch den Scanner-Zeiger am unteren Bildschirmrand. Auf der Fahrt stoßen Sie auf zwei Masken-Behälter, die Sie in Augenschein nehmen können, indem Sie einfach darüber fahren. MASKEN kann man erst nach der Befreiung des entsprechenden Agenten aufnehmen.

Die Agenten sind an den verschiedensten Orten eingekerkert, von denen nicht alle unbedingt einleuchtend sind. Wenn Sie meinen, ein mögliches Versteck gesichtet zu haben, fahren Sie hinein. War Ihre Vermutung richtig, springt der Agent von selbst in den Thunderhawk; andernfalls ist die Wirkung gleich Null.

Es wird Ihnen nicht erspart bleiben, die unzähligen Hindernisse mit Bomben aus dem Weg zu räumen, die Sie unterwegs einsammeln können. Gleichzeitig können Sie nur immer drei davon mit sich herumtragen. Zum Abwerfen einer Bombe einfach die **LEERTASTE** drücken. Was immer sich gerade im Umfeld der Bombe befindet, geht in die Luft - einschließlich des Thunderhawk, wenn Sie sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen.

Nach der Befreiung des Agenten erscheint ein Statusblatt von der gleichen Art wie bei der Untersuchung einer MASKE. Sobald beide Agenten gerettet sind bringen Sie sie zurück zur Vortex-Basis und starten von dort die Operation auf der nächsthöheren Ebene.

Um am Leben zu bleiben, müssen Sie regelmäßige Reparaturen am Thunderhawk vornehmen. Ein Reparaturobjekt bringt zwei Schadeneinheiten in Ordnung; solange der Schaden geringfügiger ist, können Sie die Werkzeugkiste gar nicht die Hände bekommen.

Zur Erhöhung der Spannung wird das Abenteuer unter Zeitdruck gespielt Die Uhr tickt am unteren Bildschirmende unaufhaltsam vor sich hin.

Während dieser Reise durch Raum und Zeit werden Sie mit folgenden Objekten Bekanntschaft machen:

Findlings-Hügel (Boulder Hill)

SWITCHBLADE - Superintelligentes Helikopter-Bombenflugzeug
JEEPS UND TANKS - nehmen sofort Verfolgung auf
HERABSTÜRZENDE FINDLINGS
FRACHTZÜGE

Vorgeschichte

PTERYDACTYL - trügerisches, felsenverschmelzendes geflügeltes Getier
BISSIGE SCHILDKRÖTEN - mit einer perversen Vorliebe für Thunderhawk
SCHNELLE DINOSAURIER
SPIENDE VULKANE
SCHNELLE FLIEBENDE LAVA

Ferne Zukunft

UFO-MUTTERSCHIFF - erzeugt winzige fliegende Untertassen, die aus der Luft angreifen.
SKIMMER - schwebendes Kampfflugzeug - tödlicher
SCHWARZES LOCH - Gravitationsmagnetismus - unbedingt vermeiden
DELTA FLÜGELKÄMPFER
MONORAIL
GESCHÜTZSTELLUNGEN
BRODEINDER RADIOAKTIVER ABFALL

VENOM-Basis

SWITCHBLADE - Helikopter (vgl. Gegenwart)
DAMPFENDER GEYSIR - verbrüht MASKEN-Agenten
GEFÄHRLICHE SCHLANGEN
LANDMINEN
SAURE TEICHE
LASERTÜRME - können zeitweilig durch Beschuß deaktiviert werden.
RIESENSPINNEN
TANKS

Zum erfolgreichen Abschluß der Mission müssen alle Agenten und ihre Masken aufgefunden und die VENOM Schlangen-Basis vollkommen zerstört werden. Dies geschieht in drei Phasen. Zuerst den Kopf gezielt bombardieren, um ihn vom Schießen abhalten, dann die untere Windung, um die Metalltüren bloßzulegen und schließlich die Türen, um die Rückkehr in den "Zeitstrudel" zu ermöglichen.

